

# загадка ДОМА ТЕНЕЙ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Эту ночь, залитую особенно ярким лунным светом, вы проводите среди аристократов в роскошном особняке, куда вас пригласили на званый ужин. Вдруг раздаётся душераздирающий вопль: «Ааа! Виконт Тень мёртв!!!» Несмотря на последовавший хаос, дворецкий успевает запечатать все входы и выходы. Теперь этот дом стал ловушкой для преступника: сможете ли вы разоблачить его, пока не стало слишком поздно... или избежать остальных достаточно долго, чтобы вас не поймали?!

### СОСТАВ ИГРЫ

36 карт



24 жетона очков



1 жетон наручников



### ПОДГОТОВКА

1. Положите жетоны очков и наручников на середину стола.
2. Сформируйте начальную колоду согласно таблице ниже. В зависимости от общего числа игроков возьмите столько карт, сколько указано в таблице для каждого их типа («Убийство!», «Преступник», «Детектив», «Сообщник», «Шериф» и «Алиби»). Отложите получившуюся колоду в сторону.
3. Перемешайте оставшиеся карты лицевой стороной вниз и возьмите столько карт, сколько указано в таблице в графе «Дополнительные карты», сформировав дополнительную колоду.

	3	4	5	6	7	8
УБИЙСТВО!	1	1	1	1	1	1
ПРЕСТУПНИК	1	1	1	1	1	1
ДЕТЕКТИВ	1	1	1	2	2	2
СООБЩНИК	0	1	1	2	2	2
ШЕРИФ	1	1	1	1	1	1
АЛИБИ	1	1	2	2	3	3
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ	7	10	13	15	18	22
ИТОГО	12	16	20	24	28	32

4. Перемешайте вместе начальную колоду и дополнительную, сложив все карты лицевой стороной вниз.
5. Раздайте по 4 карты лицевой стороной вниз всем игрокам. Вы можете посмотреть свои карты, никому их не показывая.
6. Положите все карты, которые вы не раздали, в стопку лицевой стороной вниз в центр стола на случай, если они потребуются позднее в ходе раунда.



Пример подготовки для 5 игроков

### ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких следующих друг за другом раундов.

- В начале каждого раунда игрок, которому досталась карта «Убийство!», выкладывает эту карту лицевой стороной вверх перед собой, совершая первый ход.
- Затем игроки продолжают ходить по очереди по часовой стрелке. В свой ход выберите 1 карту с руки и выложите её лицевой стороной вверх перед собой. Прочитайте вслух текст этой карты и немедленно примените её особый эффект. После этого ход совершает следующий игрок.

*Внимание! Вам разрешается — и мы даже призываем вас к этому — обсуждать ход игры друг с другом, но без раскрытия ваших карт.*

### ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Раунд немедленно заканчивается после одного из 4 следующих случаев:

1. Игрок выкладывает перед собой карту детектива и разоблачает преступника. Игрок, выложивший карту детектива, получает 2 очка при условии, что перед ним нет карты сообщника. 2
- Все остальные игроки, перед которыми нет карты преступника или сообщника, получают по 1 очку. Преступник и его сообщники проигрывают в этом раунде. 1
2. Игрок выкладывает перед собой карту Тоби и разоблачает преступника. Игрок, выложивший карту Тоби, получает 3 очка при условии, что перед ним не выложена карта сообщника. 3
- Все остальные игроки, перед которыми нет карты преступника или сообщника, получают по 1 очку. Преступник и его сообщники проигрывают в этом раунде. 1

3. Игрок выкладывает перед собой последнюю карту с руки, и ею оказывается карта преступника. Этот игрок и все, перед кем выложена карта сообщника, получают по 2 очка. Все остальные проигрывают в этом раунде. 2
4. Игрок, у которого находится жетон наручников, выкладывает перед собой карту преступника. Все остальные игроки, перед которыми нет карты сообщника, получают по 1 очку. Преступник и его сообщники проигрывают в этом раунде. 1

1. **ПОБЕДИЛ ДЕТЕКТИВ** (2 очка)

2. **ПОБЕДИЛ ТОБИ** (3 очка)

3. **ПОБЕДИЛ ПРЕСТУПНИК** (2 очка)

4. **ПРЕСТУПНИК + НАРУЧНИКИ** (0 очков)

5. **ПРЕСТУПНИК + СООБЩНИК** (0 очков)

6. **СООБЩНИК** (2 очка)

7. **СООБЩНИК + СООБЩНИК** (0 очков)

8. **СООБЩНИК** (0 очков)

9. **ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ** (1 очко)

10. **ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ** (1 очко)

11. **ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ** (0 очков)

12. **ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ** (1 очко)

### НОВЫЙ РАУНД

Распределив жетоны очков, соберите все карты, чтобы создать колоду для следующего раунда, следуя шагам 2–4 из раздела «Подготовка».

Верните жетон наручников в центр стола. Как только вы закончите подготовку, начинайте следующий раунд с розыгрыша карты «Убийство!».

### КОНЕЦ ИГРЫ

Если в конце раунда хотя бы один из игроков накопил 5 или более очков, партия завершается.

Побеждает игрок с наибольшей суммой очков.

В случае ничьей претенденты делят победу.

### ВАРИАНТ ИГРЫ «МОЛНИЕНОСНОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ»

Если вы хотите попробовать ускоренный вариант игры, проведите единственный раунд без использования жетонов очков.

Побеждают либо преступник и его сообщники, либо все остальные игроки.

### ТИПЫ КАРТ



#### УБИЙСТВО!

Вы первый игрок. Сыграйте эту карту, чтобы начать раунд. «Виконт Тень мёртв!!!»



### БОЛТУН

Поделитесь своими мыслями о ситуации в текущем раунде.

#### Особенности

Вкратце поделитесь своими мыслями с остальными игроками о происходящем в раунде на данный момент, например, кто, по вашему мнению, может быть преступником или сообщником, и т. д. Но, как вам известно, все мы ошибаемся!



### АЛИБИ

Если у вас есть карта алиби, вы обязаны отвечать детективу следующим образом:

**«Нет, я не преступник!»**

(Когда вы выкладываете эту карту перед собой, ничего не происходит.)

#### Особенности

Карта алиби полезна только для игрока, у которого есть карта преступника.



### ПРЕСТУПНИК

Вы можете сыграть или сбросить эту карту, только если у вас не осталось карт на руке, кроме неё. Сыграйте или сбросьте карту преступника, чтобы победить в текущем раунде.

#### Особенности

Прежде чем вы сможете сыграть карту преступника, вы обязаны избавиться от всех остальных карт с руки.

**Важно!** Только сообщники могут заставить другого игрока сбросить карту. Вы можете это делать, когда разыгрываете карту сообщника.

Если сообщник заставляет вас сбросить карту преступника и это последняя карта у вас на руке, вы немедленно побеждаете в этом раунде.



### СООБЩИК

Разыгрывая эту карту, вы становитесь сообщником преступника.

Выберите другого игрока. Он должен сбросить одну из своих карт лицевой стороной вверх. Затем он должен взять новую карту.

#### Особенности

Игрок не считается сообщником, пока он не выложит перед собой эту карту.

Как только вы становитесь сообщником, вы остаётесь им до конца раунда независимо от того, какие карты вы выложите перед собой позже.

**Важно!** Если игрок, которого вы выбрали, сбрасывает последнюю карту с руки и это карта преступника, он немедленно побеждает в этом раунде вместе с остальными сообщниками, включая вас, при этом ему не нужно брать новую карту.



### СЛУХИ

Каждый игрок берёт 1 случайную карту с руки у игрока справа от себя и добавляет её себе на руку.

Игрок не берёт карту, если у игрока справа от него не осталось карт на руке.



### ШЕРИФ

Возьмите жетон наручников и отдайте его другому игроку. Если жетон наручников в конце раунда находится у преступника, он и его сообщники проигрывают в этом раунде.



#### Особенности

В любой момент, если обладатель жетона наручников разоблачён как преступник (например, детективом), он и его сообщники немедленно проигрывают в этом раунде.

Все остальные игроки, включая вас (при условии что вы не сообщник), побеждают в этом раунде. Особый эффект наручников применяется только к преступнику. Ничего не происходит, если жетон находится у вас, но вы не преступник.



### ТОБИ

Выберите карту на руке у другого игрока и заставьте его раскрыть её.

- Если это карта преступника, вы побеждаете в текущем раунде.
- В противном случае игрок оставляет эту карту у себя на руке.

#### Особенности

Тоби может победить в раунде при условии, что он не выкладывает перед собой карту сообщника. Иначе он считается сообщником и вместе с преступником проигрывает в этом раунде.



### МЛАДШИЙ ЧЛЕН СЕМЕЙСТВА

Остальные игроки должны выполнить по порядку 3 ваших указания:

1. «Все игроки, закройте глаза».
2. «Преступник, открой глаза».
3. «Все остальные, откройте глаза».

Таким образом вы узнаете, у какого игрока находится карта преступника.



### СУМАТОХА!!!

Каждый игрок, включая вас, выбирает 1 карту со своей руки.

Перемешайте выбранные карты, а затем просмотрите их, никому не показывая. Перемешайте их снова и раздайте по 1 случайной карте всем игрокам. Игроки, у которых не осталось карт на руке, не участвуют в этом.

#### Особенности

Все карты выкладываются и перемешиваются лицевой стороной вниз.

У этой карты не будет эффекта, если вы сыграете её в свой последний ход.



### ДЕТЕКТИВ

Спросите игрока по вашему выбору: «Это ты преступник?»

Если у него на руке есть карта преступника и нет карты алиби, вы побеждаете в этом раунде.

#### Особенности

Когда вам задают вопрос, вы обязаны отвечать правдиво, если у вас нет карты алиби (см. карту «Алиби»). Детектив может победить в раунде, только если он не выкладывал перед собой карту сообщника. В ином случае он считается сообщником и вместе с преступником проигрывает в этом раунде.

Все остальные игроки (включая других детективов) получают по 1 очку, только если не являются сообщниками.



### РУКА РУКУ МОЕТ

Каждый игрок выбирает 1 карту со своей руки и передаёт её игроку слева от себя.

Если у игрока не осталось карт на руке, он по-прежнему участвует в этом обмене, но не передаёт какие-либо карты.



### СВИДЕТЕЛЬ

Тайно просмотрите все карты на руке игрока по вашему выбору.

Если у него есть карта преступника или сообщника, а у вас осталась хотя бы одна карта, вы можете обменяться 1 картой с этим игроком.

#### Особенности

Если вы решили обменяться картой, верните все карты этому игроку. Затем каждый из вас выбирает 1 карту со своей руки, и вы обмениваетесь ими, держа карты лицевой стороной вниз.



### ГОРНИЧНАЯ

Детектив не может выбирать вас до вашего следующего хода.



### ЭКОНОМКА

Тоби и шериф не могут выбирать вас до вашего следующего хода.



### СДЕЛКА

Обменяйтесь 1 картой с руки с игроком по вашему выбору. Этот игрок выбирает, какую карту он вам отдаст.

Игнорируйте этот особый эффект, если у вас на руке нет карт.

#### Особенности

Выбор карт происходит одновременно.

© 2024 Blue Orange Edition. ©2023 EmperorS4. Shadow House Masquerade and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



**Русское издание:** ООО «Мир Хобби»  
**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Главный редактор:** Валентин Матюша  
**Заместитель главного редактора:** Александр Петрунин  
**Выпускающий редактор:** Юлия Колесникова  
**Переводчик:** Михаил Сунцов  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей  
**Дизайнер-верстальщик:** Анастасия Григорьева  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно